

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Santoso, D. Khomsaini Syawhas, F. Yati, S. Az Zahra, A. Prasasti, and U. Muhamadiyah Jakarta, “Mengenal Pahlawan Daerah dan Nasional Indonesia Sebagai Edukasi Bagi Mahasiswa,” 2023.
- [2] D. B. Azaria and P. Kasih, “Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android,” 2022.
- [3] J. Hendrawan and I. D. Perwitasari, “APLIKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DAN PAHLAWAN REVOLUSI BERBASIS ANDROID,” *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, vol. 3, no. 1, p. 34, Jul. 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i1.685.
- [4] M. Arjuan Setiawan and A. Zakki Falani, “GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID,” 2021.
- [5] R. T. Humaida and S. Suyadi, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT,” *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, Jun. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [6] A. Hardiansyah and P. Mauliana, “Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy,” vol. 2, no. 2, 2021.
- [7] A. Aruna, L. Inayah, M. F. A. Roziqin, and A. R. Prasetyo, “Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3866–3882, Sep. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1450.
- [8] A. Fahmi Armanda and M. Rizqi, “Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine.”
- [9] S. Kenley Worang, E. Erandaru, J. Cahyadi, P. Studi Desain Komunikasi Visual, and F. Humaniora dan Industri Kreatif, “PERANCANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE TENTANG SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA.”
- [10] Tim Generasi Cerdas, *Mengenal Pahlawan Indonesia*. Jakarta: Generasi Cerdas, 2009.

- [11] A. D. R. W. N. P. L. M. K. S. H. 'Angi St Anggari, *Kelas IV tema 5 Pahlawanku*, Revisi. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- [12] N. \* Melati and H. Noprisson<sup>2</sup>, “Analisa Dan Perancangan Sistem Pengaduan Mahasiswa Berbasis Web (Studi Kasus: Universitas Mercu Buana Kranggan),” 2019. [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/185>
- [13] N. Nurtsani and E. Sarvia, “Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods),” *Journal of Integrated System*, vol. 5, no. 1, pp. 27–48, Jun. 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [14] M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, M. P. Saputra, and D. Yulianti, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis,” vol. 4, no. 4, pp. 2622–4615, 2019, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- [15] I. Wahyudi and F. Alameka, “ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU,” *Jurnal Teknosains Kodepena /*, vol. 04, pp. 1–9, 2023.